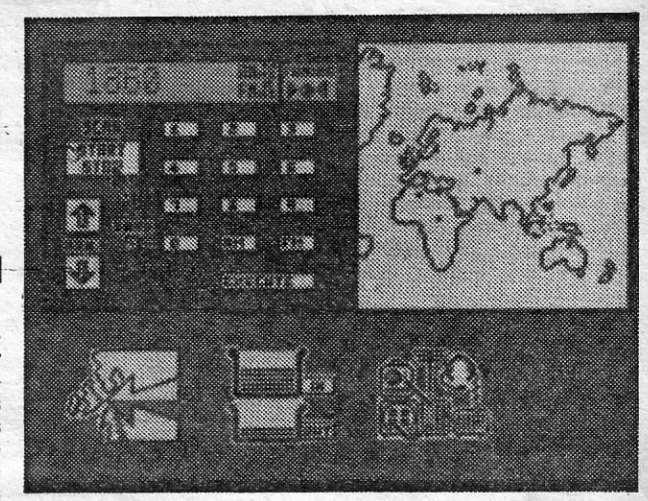
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

MANTER A PAZ É TAREFA DIFÍCIL



TÍTULO: «The Armageddon Man»
MÁQUINA: Spectrum

Lembram-se da excelente apresentação de *The Fourth Protocol*, em que a acção era comandada por ícones, deixando-nos ainda espaço para receber ou enviar mensagens, dar instruções e, de uma forma geral, tentar conduzir o jogo a bom termo? Pois bem, *The Armageddon Man* tem uma apresentação muito semelhante, com um programa extremamente cuidado, mas, enquanto *Protocol* possuía uma certa linha lógica de conduta, pouco disso aparece neste jogo da *Martech*, que se revela muito interessante de início, mas acaba por aborrecer.

A ideia, diga-se de passagem, tem os seus pontos de interesse, mas a forma como foi desenvolvida retira-lhe algum impacte. No fundo, é como se jogássemos um *Ditactor* mais elaborado, sem nunca saber muito bem quais serão as consequências das nossas acções.

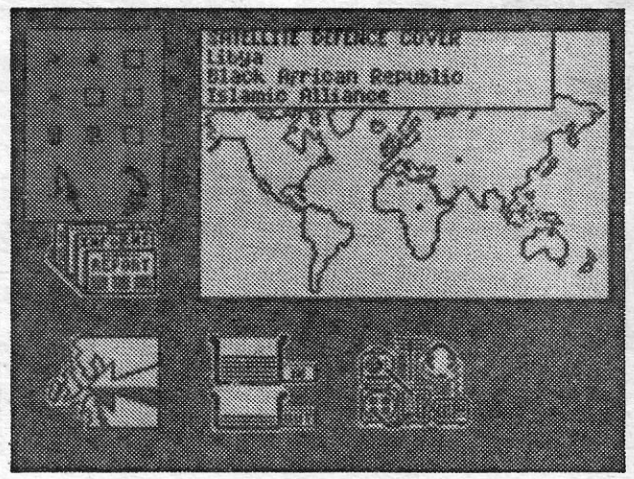
O jogo coloca-nos na pele do comandante supremo das Nações Nucleares Unidas (?) e a nossa tarefa é, essencialmente, de ordem diplomática, embora acções militares não estejam, de forma alguma, excluídas. No cenário temos 16 nações ou alianças e a missão é estar em boas relações com cada uma, tentar evitar que se ataquem umas às outras e manter o equilíbrio económico e militar.

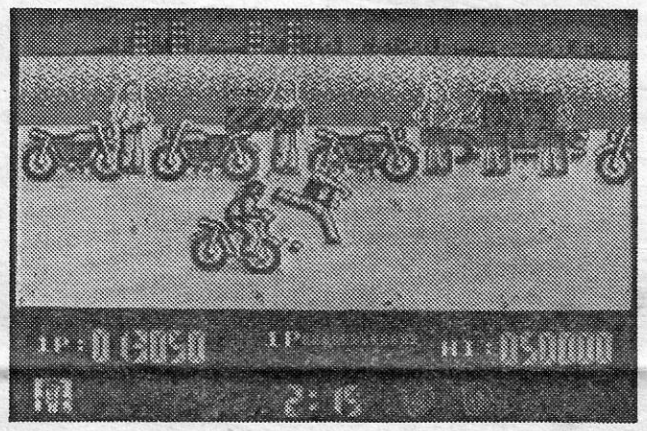
Os ícones são inteligíveis e os principais dão acesso ao controlo de satélites (satélites-espiões e satélites de defesa), a informações sobre o armamento das nações e seus recursos, comando das tropas das Nações Unidas e comunicações. Consultar as informações com frequência é essencial, já que é a partir daí que se tomam decisões quanto a cada um dos países. Por exemplo, um deles quer mais armas nucleares ou um incremento de tecnologia, e há que decidir se vamos ou não concordar, ou um dos países queixa-se de outro e temos que dar uma resposta.

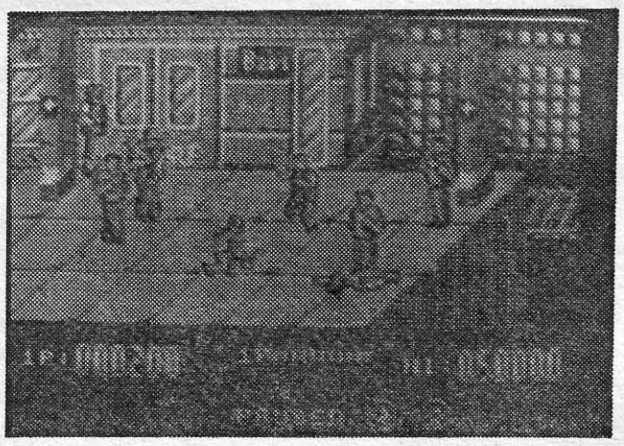
Em princípio, das nossas acções deveriam surgir algumas consequências previsíveis, mas isso nem sempre acontece, tanto mais que as diversas nações nem sempre estão nos mesmos termos umas com as outras e passam, com a maior das facilidades, da estreita cooperação a uma guerra. Os nossos meios de actuação, por outro lado, são um pouco limitados e vão desde uma carta, que se escreve a um chefe de Estado, à intervenção por forças das NNU, mas há que ter em conta que estas levam uma semana a chegar ao local pretendido. Além disso, temos os satélites-espiões (três), que podemos colocar onde nos parecer mais conveniente, e por intermédio deles sabem-se informações diversas sobre o país ou países sobre os quais orbitam, nomeadamente pela intercepção de comunicações, mas pode também dar-se o caso de a nação em causa manifestar o seu desagrado por se sentir assim espiada.

O jogo decorre por semanas e, no fim de cada uma, a nossa acção é avaliada, bem como o nível de radiação na Terra, resultante das guerras nucleares limitadas entre duas nações ou grupos. Se deixamos subir em demasia esse nível, bem, é altura de recomeçar e tentar aplicar melhor, na próxima vez, os nossos talentos diplomáticos.

GÉNERO: Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar por apreciadores do género







CIDADE É SELVA PERIGOSA

TÍTULO: «Renegade»
MÁQUINA: Spectrum

Algumas cidades são perigosas, e que o diga o personagem que controlamos em *Renegade*, constantemente ameaçado de ficar pelo caminho na ida para um encontro com a namorada. Só à custa de muita pancadaria é que o rapaz atingirá o seu objectivo, se, entretanto, não se cansarem os dedos e os pulmões do jogador.

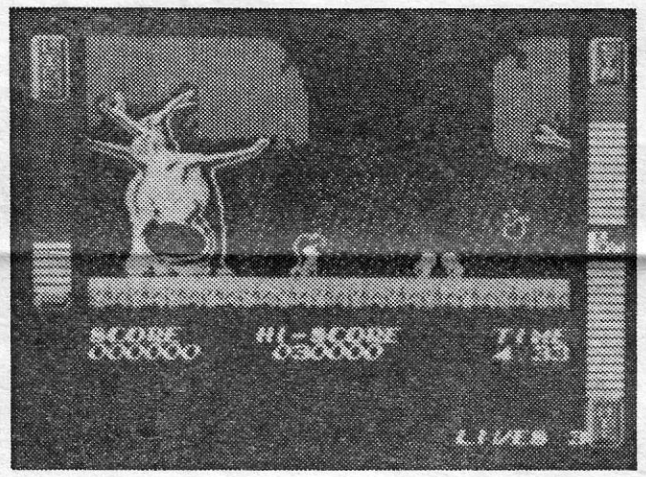
Como muitos jogos do género, este é uma conversão de *arcade*, e nada mal feita, já que o uso da cor é muio razoável, a animação é boa e o «cenário» desenhado com um mínimo de imaginação, transmitindo bem o ambiente em que decorre a acção.

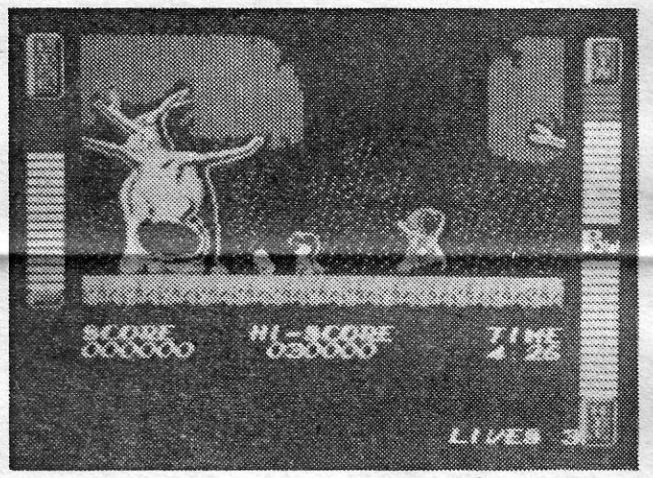
A caminho de um encontro com a namorada, como dizíamos, o herói da história tem as suas primeiras dificuldades na estação de metropolitano e alcançar a rua a partir daí é bem mais difícil do que pareco. E as ruas não são mais seguras, porquanto estão infestadas de quadrilhas, inclusive uma feminina, e só a habilidade em artes marciais do rapaz o conseguirá fazer ultrapassar, um após um, todos os obstáculos.

A ideia, claro, é deitar abaixo todos os oponentes (alguns necessitam de dois golpes), usando os punhos e os pés, e as teclas definíveis dão uma ajuda para quem se ajeite mais com certas posições dos dedos. Tirando isso, podem usar o *joystick*, se bem que este seja menos prático para este género de jogo.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: A comprar

PRINCESA TEM MÃO PESADA





TÍTULO: «Athena»
MÁQUINA: Spectrum

O jogo é enorme e chegar ao fim tem muito que se lhe diga, excepto para os extremamente habilidosos ou para quem se socorra de *pokes*, mas *Athena* vale a pena, ao menos para os apreciadores de *arcade*, e dá para umas boas horas bem passadas.

Trata-se de uma conversão e, como é habitual nestes casos, alguma coisa «sofre», designadamente a cor e o som, mas, neste caso, asseguram os editores, todo o resto do jogo foi mais ou menos preservado. E os gráficos, diga-se de passagem, não são nada maus, tendo boa animação e um mínimo de problemas de atributos.

Diz a história que *Athena*, uma princesa oriental, foi levada por um poderoso feiticeiro para o seu reino, devendo nós agora ajudá-la a sair, depois de vencer o seu captor. Claro que este dispõe de muitos meios para impedir a fuga e para se defender a ele próprio, mas é também suficientemente distraído — como sempre acontece nestes casos — para deixar espalhada pelas inúmeras salas, que *Athena* deve percorrer, uma quantidade de objectos que serão úteis à princesa, desde armas ou formas de melhorar as armas, até escudos de protecção, passando por muitos outros de significado não imediatamente aparente.

Os objectos não se encontram bem à disposição de quem os queira e, na generalidade dos casos, estão atrás de rochas, que devem ser desfeitas com a arma que *Athena* transporta, mas algumas rochas são mais duras e só um machado especial, que ela deverá também encontrar, fará o trabalho necessário. Os objectos, note-se, estão sempre nos mesmos locais, com excepção de uma botas especiais, que permitem dar saltos maiores, e decorar esses locais, ou melhor ainda, tentar elaborar um bom mapa, afigura-se indispensável.

De resto, pouco mais há a dizer, a não ser que abundam os inimigos e que os dedos não podem parar no teclado.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: A comprar

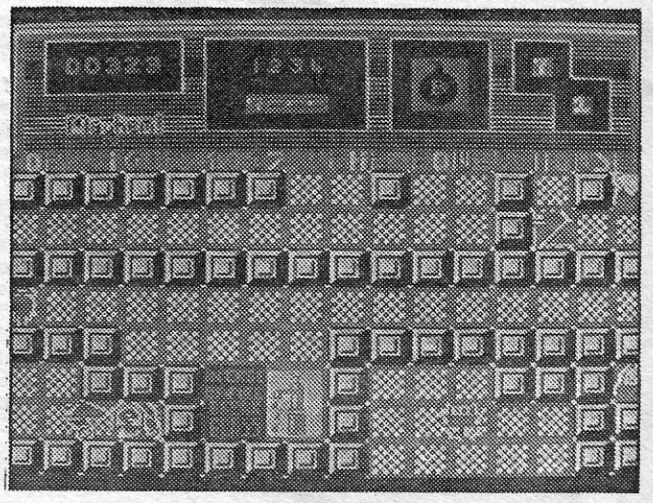
UMA BOMBA PARA DESPOLETAR

TÍTULO: «Mayhem»
MÁQUINA: Spectrum

A ideia de *Mayhem* podia ter sido mais bem aproveitada, quer em desenvolvimento quer na apresentação, e teríamos, talvez, um bom jogo. Assim, ficamos por um programa abaixo da média, com gráficos confusos e pouco que se aproveite.

Trata-se de tentar despoletar uma bomba nuclear que um pirata deixou a bordo de uma grande nave, e para isso temos 20 minutos. A maneira de despoletar a bomba é encontrar quatro números na nave e introduzi-los, pela ordem correcta, no disparador da bomba, para o fazer parar antes do tempo-limite. Para além do problema de calcular essa ordem correcta de colocação, há que enfrentar uma série de *robots* que o pirata deixou na nave, precisamente para evitar uma acção desse tipo, e pouco podemos fazer até achar a inevitável pistola *laser*, que também aí se encontra. Cuidado, não parem muito tempo no mesmo sítio.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Evitar ou ver antes de comprar



VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

A secção é hoje quase exclusivamente dedicada às *dicas*, já que temos algumas em atraso, e um só leitor quase monopoliza todo o espaço disponível, com abundante material sobre *Equinox*. Ainda hesitámos em publicá-lo todo hoje, já que podia ser «partido» em duas ou três partes, mas punha-se outro problema: se alguns leitores interessados não conseguissem, porventura, apanhar «A Capital» da próxoma semana, por exemplo, ficavam com as *dicas* incompletas. Dessa forma, e embora com prejuízo de outros, que ficam «pendurados» mais uns dias, temos um *Equinox* de bom tamanho, em que todo o jogo é explicado.

Equinox de A a Z

O material veio de *Afonso Rodrigues Serralha*, 13 anos, de Lisboa (telefone 705667), que também gostaria de trocar jogos e programas utilitários. Juntamente com as *dicas* mandou mapas referentes aos oito níveis e ainda um truque para ter vidas infinitas.

Logo no início do jogo, descem todos os níveis até atingirem o ascensor electrónico que dá acesso aos níveis. Mesmo ao lado deste, encontra-se um cartão, que diz «Pete». Apanhem o cartão e levem-no à sala de início. Nesta sala, ponham-se no canto superior esquerdo e primam, simultaneamente, as teclas «R», «N» e «C». O jogo faz uma pequena pausa e ficam com vidas infinitas. E agora as *dicas:*

A Missão: Tudo começa devido a uma greve de mineiros que protestam e querem aumento no salário dos trabalhadores da mina: Colun. Ficaram espalhados por toda a mina, que tem 8 galerias, uns objectos que contêm urânio (contentores). Estes contentores têm a característica de só aguentarem as radiações deste mineral um certo tempo.

O objectivo é, portanto, transportar estes contentores e introduzi-los nuns recolhedores especiais que estão espalhados por toda a mina, de forma a que esses ditos contentores sejam transportados para uma outra sala da mina onde não causem danos pessoais. Para cumprir com êxito esta missão, temos que realizar uma série de operações, as quais mais à frente serão explicadas, já que isso implica a utilização de vários objectos que estão espalhados ao longo de toda a mina.

A dificuldade aparece, não porque se tenham que mover objectos de um lado para o outro, pois assim seria fácil, mas sim porque isso tem de ser feito num determinado momento seguindo uma ordem exacta. Temos então de admitir que temos proceder com muita lógica, pois uns objectos é que levarão a outros, que por sua vez então podem conseguir o tão esperado contentor de urânio. Como foi dito, para conseguir apanhar o contentor, por vezes, ou quase sempre, temos de fazer uma completa sequência de operações a apanhar e largar objectos.

Outra coisa que temos de conseguir em cada nível, deixando à parte o contentor, é apanhar a carta que nos levará (através do ascensor electrónico) ao nível seguinte.

Os Objectos: *Furador Sónico* — Tem como finalidade abrir caixas de aço, quando nos situamos à direita destas e usamos o objecto. Também nos servirá, num dos níveis, para passar uma pequena muralha que nos separa de um fusível.

Bateria — Como à frente se irá falar, o nosso laser, isto é, o laser que disparamos gasta energia. Quando disparamos até que a energia se gaste, ficamos sem laser. É por isso e, para que o laser comece a funcionar com toda a energia, que é usada a bateria. Pode-se usar em qualquer sala, em qualquer altura.

Bidão de Átomos Concentrados — Tal como acontece à energia do laser, também a energia do impulsionador se gasta e, se nada fizermos, ficamos presos numa sala qualquer. Este dano pode ser reparado, mas só à custa de uma das nossas vidas. Existe no entanto outra maneira menos drástica de repararmos essa energia do impulsionador. Ela é, sem dúvida, a utilização do bidão de átomos concentrados a qualquer altura.

Moeda para o Teletransporte — Situadas em algumas salas, existem umas cabinas de teletransporte, que são essenciais para realizar as operações da missão. Mas, para a sua utilização, é necessário introduzir-lhe uma moeda, para que funcione em viagem de ida e de regresso. Pode-se no entanto acumular moedas, de forma a obter tantas viagens quantas as necessárias, tal como se se tratasse de uma máquina de «flipers». Não obstante as moedas que encontramos espalhadas por toda a mina, podemos ainda apanhar mais, usando umas máquinas expelidoras de moedas, só que isso ir-nos-á custar uma vida por moeda.

Contentor Nuclear — Este é o objecto que temos de conseguir em cada nível para pudermos acabar o jogo. Uma vez apanhado, temos que nos dirigir rapidamente a um recolhedor de contentores e depositá-lo aí.

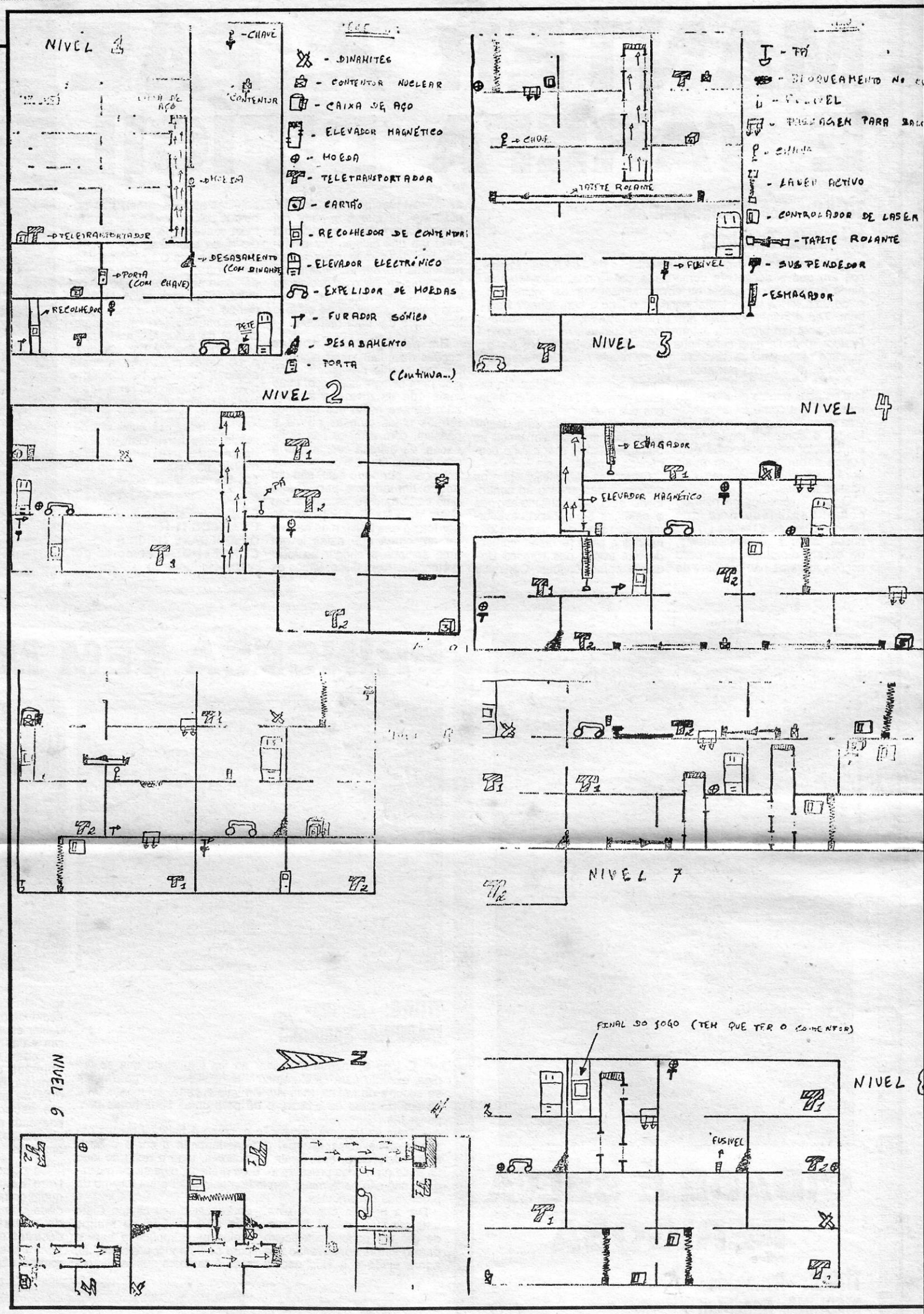
Chave — Em alguns níveis é necessária para abrir uma porta.

Pá — Serve para abrirmos caminho através de alguns escombros (paredes de pedra), com uma pequena advertência: é que a pá só abre os escombros que se encontram situados junto ao chão

Fusível — Em determinados lugares na mina, estão instaladas portas de segurança (controladores de laser), que funcionam precisamente a laser e nos dificultam a missão. Se pusermos um fusível nesse controlador o caminho abrir-se-á de novo.

Bomba «S» — Se nos virmos atrapalhados em qualquer sala com os inimigos, usando-a destruiremos todos os inimigos dessa sala.

Cartão — Uma vez que nos introduzimos no ascensor electrónico do nível, podemos ter acesso a todos os níveis, dos quais tenhamos o cartão. O cartão é útil para passarmos de nível, pois sem ele é praticamente impossível fazê-lo.

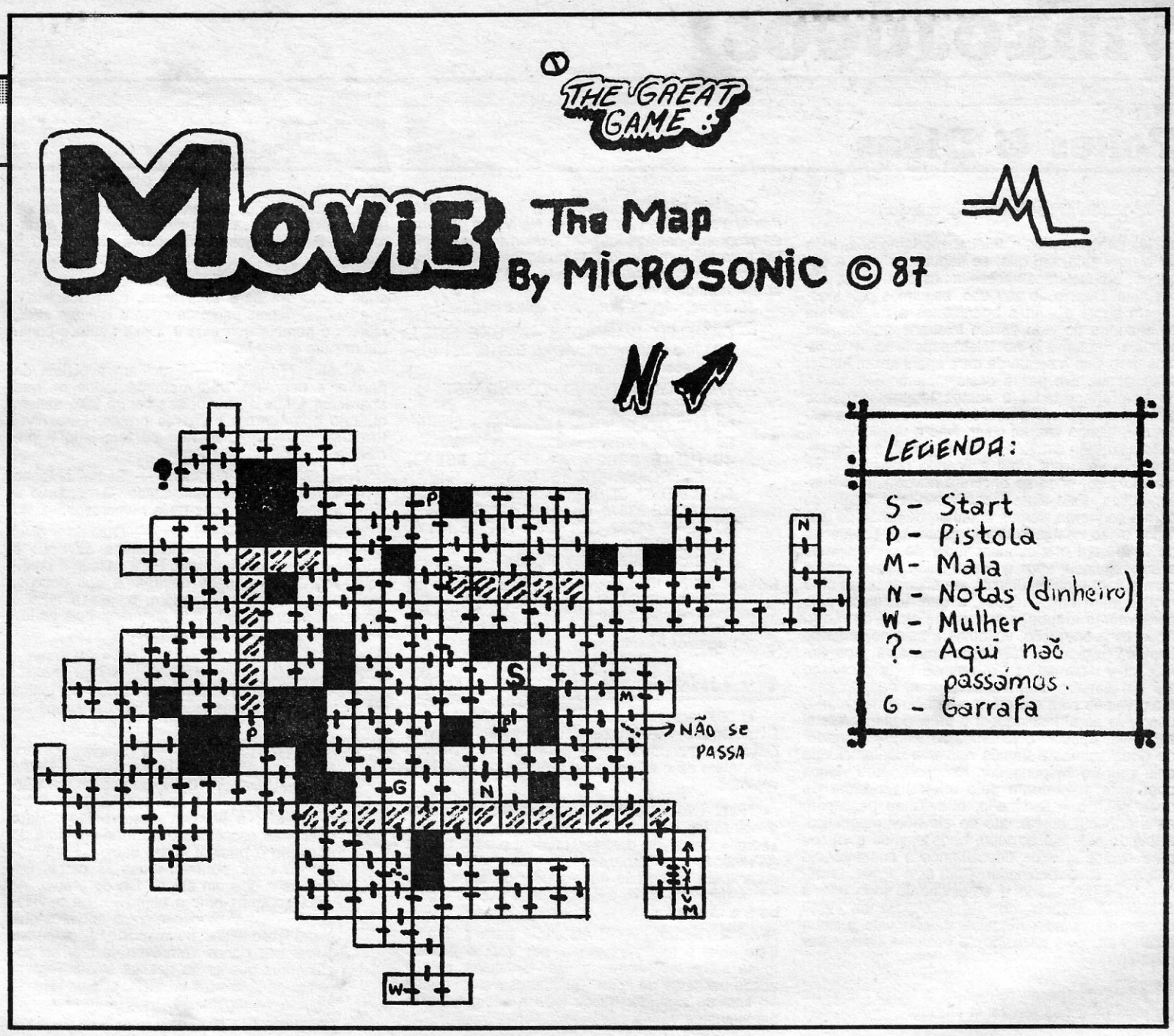


OITO NÍVEIS

Nível 1 — A primeira coisa a fazer é baixar com a bola até à sala mais baixa. Aí se encontrará uma moeda sobre um suspendedor. Apanhamo-la e subimos 3 pisos até chegarmos a uma sala onde se encontra o teletransportador. Metemo-nos nele, largamos a moeda e accionamo-lo, subindo um pouco de forma a que a nossa bola toque numa outra bola aí existente. De seguida seremos transportados para outra sala. Aí, o que temos de fazer é passar por entre o recolhedor de contentores e apanhar o furador sónico. Voltamos de novo para o teletransportador e accionamo-lo, dado que cada moeda proporciona uma viagem de ida e de regresso. Seguidamente seguimos para a direita e metemo-nos no elevador magnético. Vamos até ao cimo deste e nessa sala existe uma caixa de aço.

Abrimo-la com o furador e recolhemos a dinamite que se encontra dentro desta. Seguimos pela esquerda e descemos 3 plataformas. Nessa sala usamo-la para destruir e abrir passagem pela parede de pedra. Subimos 2 plataformas e entramos num caminho pela esquerda aí existente. Apanhamos uma moeda que aí está e levamo-la ao teletransportador, só que não o accionamos. Voltamos então ao sítio onde estava a moeda e subimos uma plataforma. Nessa plataforma está o contentor. Recolhemo-lo e levamo-lo para o teletransportador. Desta vez accionamo-lo e levamos o contentor até ao sítio respectivo, isto é, ao recolhedor. Voltamos e do contentor já estamos livres. Agora falta a carta n.º 2. Para a apanhar, vamos uma plataforma acima daquela onde se encontrava o contentor e apanhamos uma chave que aí está. Vamos com esta até à saída, isto é, descendo todos estes níveis ou salas verticais, e entramos numa sala que tem uma porta (aquela onde existia a parede de pedra). Com a chave, abrimos essa porta e na sala a que esta dá acesso encontra-se a carta n.º 2. Apanhamo-la e voltamos, ou por outra, vamos ao ascensor electrónico, que se situa, descendo duas salas, na parte mais profunda do nível indo tudo para a direita.

Nível 2 — Ao sairmos do nível, trocamos a carta pela moeda que aí se encontra. Passamos pelo elevador magnético e saímos pela direita da parte mais elevada. Seguimos para a direita e entramos num teletransportador. Accionamo-lo e vamos parar a uma sala em que se andarmos para a esquerda encontramos um furador sónico. Voltamos, mas sem entrar no teletransportador. Portanto entramos no elevador magnético que se encontra à direita deste. Temos em seguida que sair pela primeira saída à esquerda e, andando uma sala à esquerda, subimos. Depois entramos na sala da esquerda e furamos a parede que nos impede de termos acesso directo à moeda aí existente. Apanhamo-la e vamos até ao teletransportador que está na sala por baixo daquela onde se encontra o primeiro (teletransportador, claro!). Depositamos a moeda e vamos até à sala à direita daquela onde encontrámos a moeda. Aí apanhamos a dinamite, vamos até ao segundo teletransportador e transportamo-nos. Na sala onde iremos ter, subimos e furamos uma parede de pedra aí existente. Nessa mesma sala apanhamos uma moeda e levamo-la até ao teletransportador de onde saímos. Subimos de novo e entramos nessa parede. Depois subimos e apanhamos o contentor.



Com este, metemo-nos no teletransportador e, quando sairmos, dirigimo-nos para o teletransportador número um. Aí, levamos o contentor e depositamo-lo no recolhedor respectivo, que se encontra andando para a esquerda. Subimos através do ascensor magnético e saímos pela saída da direita, isto é, pela primeira à direita. Apanhamos a pá aí existente e teletransportamo-nos no teletransportador que se encontra à direita desta (pá). Na sala onde existia o contentor, existe uma parede de pedra feita no chão. Abrimos o caminho que nos dá acesso a uma sala por baixo desta e quando entrarmos nessa sala, apanhamos o cartão n.º 3, aí existente. Se por acaso realizarmos as operações mal, ou qualquer operação mal, podemos apanhar moedas nos expelidores de moedas. só que perdemos uma das nossas vidas, que são tão necessárias.

Nível 3 — Primeiro que tudo, apanhamos a chave que se encontra na 2.ª sala quando subimos. Em seguida vamos à parte mais baixa e introduzimo-la na porta. Esta abrir-se-á e nós recolhemos o fusível que se encontra na sala a que esta dá acesso. Voltamos à porta mais alta do nível e introduzimos a moeda no controlador de laser. Este fará com que o laser pare e nós possamos apanhar a moeda que se encontra para lá deste. Voltamos de novo à parte mais baixa do nível, seguindo para a esquerda, que nos dá acesso a uma sala ainda mais baixa. Aí, pomos a moeda no teletransportador e transportamo-nos. Vamos ter a uma sala onde se encontra o contentor. Voltamos pelo tapete rolante e pômo-lo no seu sítio respectivo, isto é, o recolhedor. Voltamos de teletransportador e, na sala abaixo daquela onde iremos ter, encontra-se a carta n.º 4. Apanhamo-la e, através do tapete-rolante, voltamos para o ascensor electrónico.

Nível 4 — Ao sair do ascensor, apanhamos a moeda e levamo-la até ao teletransportador que está nas salas de cima. Não nos teletransportamos, pois, em seguida, temos de apanhar a outra moeda que está perto de onde estava a primeira. Metemo-la também no teletransportador e voltamos mais uma vez, só que desta para apanhar o fusível que também está neste caminho de círculo. Com ele transportamo-nos e, onde iremos ter, seguimos para a direita e deixamos o fusível para apanhar o furador. Voltamos ao teletransportador e seguindo para a direita iremos ter a uma caixa de aço. Abrimo-la com o furador e levamos a dinamite, entrando de novo no teletransportador. Descemos então uma sala e abrimos com a dinamite a parede de pedra aí existente. Nessa mesma sala apanhamos a moeda e seguimos pelo buraco aberto. Metemo-nos no teletransportador aí existente e metemos a moeda. Voltamos ao sítio onde tínhamos deixado o fusível e apanhamo-lo. Voltamos com ele ao 2.º teletransportador e transportamo-nos. De seguida apanhamos o contentor e deixamos em seu lugar o fusível. Levamos o contentor ao recolhedor e metemo-nos de novo no 2.º teletransportador para sermos transportados. Então recolhemos o fusível e introduzimo-lo no sítio respectivo. O laser parará e nós poderemos passar. Então descemos e apanhamos o cartão n.º 5. Voltamos pelos tapetes rolantes e introduzimo-nos no 1.º teletransportador. Onde sairmos, seguimos para a direita e descemos. Depois iremos ter à sala onde se encontra o ascensor electrónico, o tão desejado ascensor electrónico.

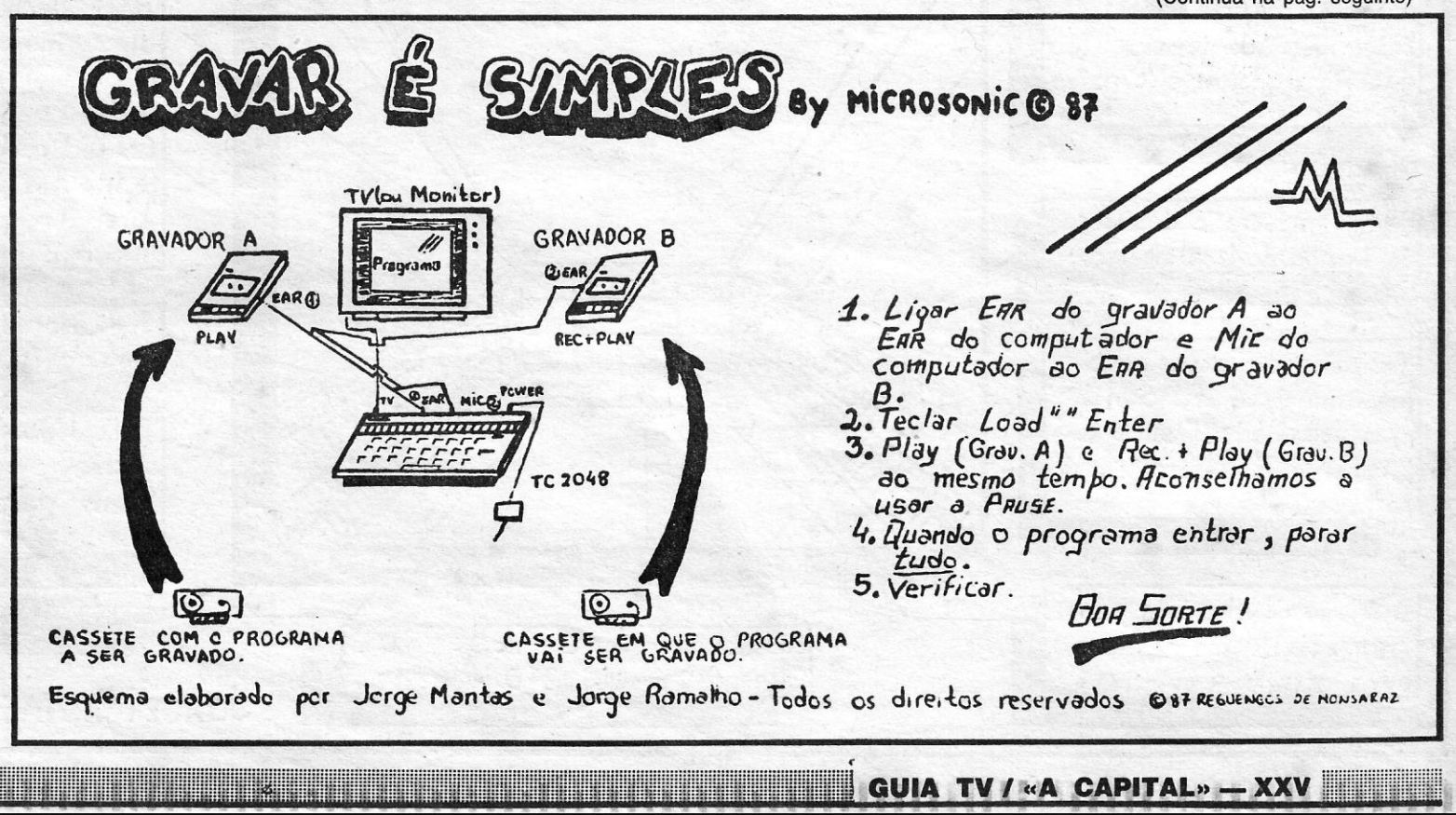
Nível 5 — Logo na sala de saída existe um fusível, mas não o apanhamos. Seguimos sim para cima, onde encontraremos dinamite. Apanhamo-la e vamos de seguida até ao nível abaixo daquele onde começámos. Uma vez aí, rebentamos a parede aí existente e passamos sobre ela, subindo de seguida até à parte mais alta onde conseguirmos ir. Aí se encontra uma moeda, a qual apanhamos, e voltamos de novo até à sala acima da de onde começámos, isto é, a sala onde existe o teletransportador. Apenas uma advertência: antes de entrarmos no teletransportador, temos que apanhar o fusível, isto, claro, só no fim se tivermos introduzido nele a já citada moeda. Só então nos teletransportamos com o fusível na mão. De seguida e na sala à esquerda daquela onde vamos ter usamos o fusível para parar o laser e apanhamos uma pá aí existente. Depois e, com esta, damos uma volta por cima, através de todas as salas e quando encontrarmos umas pedras no chão, isto é, a passagem cortada, usamos a pá para abrir a mesma. Na sala de baixo encontra-se o furador sónico, pelo que o apanhamos e, dando de novo a volta, ascendemos ao nível, ou à sala do canto superior esquerdo, isto é à sala onde se encontra a famosa caixa de aço. Depois de a abrirmos, retiramos do seu interior o contentor e depositamo-lo na sala de baixo, onde se encontra o recolhedor para o mesmo. Uma vez com o contentor deste nível em segurança, apanhamos a moeda que se encontra na sala deste e metemo-la no teletransportador da sala abaixo desta. Metemo-la e teletransportamo-nos quando apanharmos a chave, que se encontra, dando a volta novamente ao nível, do outro lado. Uma vez na posse desta voltamos ao teletransportador e, agora sim, teletransportamo-nos. Da sala onde iremos ter, seguimos pela esquerda e, com a chave, entramos na porta aí existente. Recolhemos o furador sónico e voltamos ao teletransportador, teletransportamo-nos. Então, e na posse do furador sónico, vamos para o primeiro teletransportador e teletransportamo-nos, já que uma moeda dá para duas viagens e nós apenas tínhamos feito uma. Mas, como estávamos a dizer, teletransportamo-nos e, depois da viagem, descemos tudo, até que, e passando pelo buraco da parede, temos acesso a uma caixa de aço, que através do furador sónico se abre, deixando-nos assim ter acesso ao cartão n.º 6. Uma vez na posse deste basta irmos novamente até ao ascensor electrónico e... Nível 6.

Nível 6 — Apanhamos uma moeda na sala de saída e introduzimo-la no teletransportador. Voltamos então à sala que fica por baixo da de início e apanhamos a dinamite aí existentes para em seguida nos introduzirmos no teletransportador e irmos parar a uma sala onde é necessário utilizar a dinamite. Logo na sala do lado, apanhamos o contentor e, seguindo um caminho para cima até irmos ter à sala de início, temos acesso ao recolhedor de contentores que está na sala abaixo da já citada de início. Após este serviço, voltamos ao teletransportador, mas, em vez de nos teletransportarmos, descemos uma sala e apanhamos a pá que aí se encontra. Na posse desta entramos então no teletransportador e quando sairmos repetimos o caminho anterior até encontrarmos uma moeda. Então, deixamos em seu lugar a pá e apanhamo-la, pondo-a no teletransportador. Esse teletransportador deve ser o de baixo e, fazendo o caminho de volta para cima, apanhamos o furador sónico, o qual levamos e usamos na sala do teletransportador para abrir uma parede de aço que aí se encontra, impedindo-nos de ter acesso a um fusível. Estando então na posse desse fusível, entramos no teletransportador e descemos da sala onde iremos ter. Então, depositamo-lo no seu lugar e passamos, através do tapete rolante, para o outro lado, só que há que ter cuidado, pois quando se subir pelo ascensor, temos que sair logo na primeira saída à direita. Depois descemos e apanhamos a dinamite aí existente. Descemos então uma sala e depositamo-los no sítio onde se encontra um bidão de átomos. Seguimos então para a esquerda e apanhamos uma moeda existente numa dessas salas. Voltamos para o teletransportador e depositamo-la. Então apanhamos a dinamite e metemo-nos nele. À sala onde iremos ter necessitamos da dinamite para furar uma parede. Fazemo-lo e subimos em seguida pelos ascensores magnéticos para termos acesso à pá que deixámos no sítio de uma moeda. Depois da recolha desta, voltamos pelo sítio onde se encontrava o laser e passamos por ele, fazendo a mesma viagem que se tinha feito anteriormente. Como ainda temos uma viagem no teletransportador, usamo-la e, então, seguindo para a direita, entramos no ascensor magnético, mas temos que sair logo na primeira saída à direita, para assim, e através da pá, podermos furar o chão e então temos acesso à pequena sala onde se encontra fechado o cartão n.º 7. Voltamos em posse deste pelos ascensores magnéticos para o topo do nível e entramos no transportador electrónico, onde vamos ter ao nível 7.

Nível 7 — Logo de início, apanhamos a moeda aí existente e seguimos, passando por 2 teletransportadores, mas não nos metemos em nenhum desses, metemo-nos, sim, no terceiro, que está no andar de cima, no fim de um tapete rolante. Introduzimos aí a moeda e voltamos duas salas atrás, onde se encontra a dinamite. Então entramos no teletransportador e subimos uma sala a partir da de chegada. Usamos aí a dinamite e seguimos pelo tapete rolante até ao ascensor magnético, onde entramos e só saímos em cima. Depois da saída vamos de novo ter ao teletransportador onde entrámos, isto é, o que se situa a seguir ao tapete rolante. Não entramos nele sem apanharmos o fusível que está antes do já citado tapete. Entramos então no teletransportador e, quando sairmos, subimos e vamos sempre para a direita, passando através do tapete rolante e depois passando pelo ascensor magnético e saindo logo na primeira à direita. Depois continuamos e entramos na entrada de cima e, repito, na e só na entrada de cima, e seguindo por lá vamos ter a uma sala, a partir da qual, pondo o fusível no seu sítio, vamos fazer com que o laser seja aberto. Depois apanhamos o contentor e, através do tapete-rolante, vamos indo sempre para a esquerda até chegarmos ao recolhedor. Depositamo-lo aí e vamos até ao expelidor de moedas, onde trocamos uma das nossas vidas por uma moeda, a qual iremos introduzir no teletransportador e teletransportamo--nos. Seguimos até onde encontrámos o contentor e vamos, passando pelo ex-laser, através do qual iremos ter acesso ao cartão n.º 8. Seguimos então pelo mesmo caminho que seguimos quando fomos depositar o contentor, só que descemos logo a seguir ao tapete rolante. Estamos então junto ao ascensor electrónico, que nos dá acesso ao 8.º nível.

Nível 8 — Quando sairmos do ascensor electrónico, descemos uma sala para apanhar uma moeda que aí se encontra. Depois disso descemos ainda mais uma sala para depositarmos a dita moeda no teletransportador. Subimos então até à sala de início, para recolher a dinamite que aí se encontra. Na posse desta, vamos então até

(Continua na pág. seguinte)



VIDEOJOGOS

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

ao teletransportador e teletransportamo-nos, indo ter a uma sala, em que, se seguirmos para a esquerda e descermos necessitamos de usar os dita dinamite. Depois do seu uso, seguimos pela passagem agora aberta e apanhamos a moeda que se encontra ao lado de um teletransportador. Em seguida, metemo-la no teletransportador e voltamos uma sala à esquerda para apanhar um fusível aí existente. Em posse deste metemo-nos, então no teletransportador e somos teletransportados para uma sala em que, se andarmos para a esquerda, vamos ver um laser. Não o desactivamos, visto pelo lado direito não ser possível, e subimos, dando a volta por cima e ficando novamente no mesmo piso, onde se encontra novamente um laser activo. Este sim, desactivamo-lo e, seguindo para a esquerda, vamos apanhar, no fundo do corredor o tão desejado último contentor. Levamo-lo de volta para o teletransportador de onde saímos e em seguinda, após a nossa saída deste, vamos para a esquerda e subimos até encontrarmos uma moeda num suspendedor, a qual trocamos pelo contentor e depositamos no teletransportador. Após essa operação, voltamos à sala do segundo teletransportador e descemos uma sala. Apanhamos aí a dinamite, a qual vamos levar connosco até ao primeiro teletransportador e, quando sairmos, vamos com ela até à sala acima da saída e usamo-la para desbloquear a parede bloqueada aí existente. Após isto, voltamos ao teletransportador de onde saímos e vamos reaver o contentor que está sobre o suspendedor. Apanhamo-lo e vamos com este novamente pelo teletransportador de onde saímos e levamo-lo, através da passagem anteriormente aberta, até ao elevador magnético. Subimos nele até ao topo, onde saímos e vamos para a direita, onde depositamos o contentor no seu respectivo recolhedor. Com esta acção, terminamos o tão falado e emocionante jogo que é *EQUINOX*. Depois vêm os já esperados «Well Done» dados pela máquina e, não vale a pena dizer mais, pois tal como se costuma dizer: «Ver para crer!...»

Agora os mapas referentes a todos os níveis do jogo para nos facilitar a missão:

E, para terminar a longa carta de *Afonso Serralha*, alguns pedidos de *pokes* e um carregador. Ele está bastante interessado no jogo *Short Circuit* e gostaria de saber o que é e como se passa o *Service Robot*. Quando se sai deste complexo labirinto, pelo canto, ou pela sala superior esquerda, não há mais nada a fazer? Qual o objectivo de *Kung Fu Master*? No jogo *Cyclone*, após a recolha de todos os vasos alimentares, o jogo termina?

Gostaria ainda de *dicas* para: *Time Gate, Nodes of Yesod, Arc of Yesod, Tir Na Nog* e gostaria de programa carregador para *Exolon* e vidas infinitas para *Uridium*, através de qualquer método, que não os *pokes*, dado que a sua versão não os aceita em nenhuma situação.

Já agora, alguns truques e vidas infinitas:

— *CAMELOT WARRIORS* — POKE 5Ø783, 2ØØ (vidas infinitas) : POKE 55918, 2Ø1 (desaparecem os animais)

— *THE WAY OF THE EXPLODING FIST*

```
1Ø LET TEMPO = 3Ø
2Ø LET GOLPES 1 = 4
3Ø LET GOLPES 2 = 4
4Ø POKE 23624, 54 : POKE 23693,
   54 : POKE23357Ø, 16 : CLS
5Ø LOAD "" SCREEN $ : LOAD "" CODE
   : POKE 23357Ø, 6 : POKE 44793, TEMPO
6Ø POKE 44332, GOLPES 1 : POKE 44339,
   GOLPES 2
7Ø RANDOMIZE USR 33ØØØ
```

NOTA: Na linha 1Ø, o tempo de combate pode ser até 255; na linha 2Ø, o número de golpes necessários para derrubarmos o inimigo; na linha 3Ø, o número de golpes para sermos derrubados (com 255, seremos inderrubáveis).

The Living Daylights

O *007* tem os seus apreciadores e *Paulo Jorge Dias Ferreira*, de Almada, dedicou-se a *The Living Daylights*, mandando *dicas* para os oito níveis do jogo, além de outro material que fica de fora. Mas vejamos:

Nível 1 *(Gibraltar)* — A arma *paint gun* é para atingir todos os que estão nas rochas. Quando o «écran» deixar de deslizar, mudem para a pistola *(Walther PPK)* e disparem contra o agente de *Wittaker* (para quem não sabe mudar de arma, é só pôr a mira em baixo e «disparar»). Depois sigam para a direita.

Nível 2 *(Theatre)* — É só andar para a direita. Este nível é muito incerto e, por isso, é preciso muita sorte. Aconselha-se usar binóculos, pois a acção passa-se de noite. Quando estiverem quase no final ou a perder quase toda a energie, dêem cambalhotas várias.

Nível 3 *(Industrial Complex)* — Usando o capacete, a perda de energia é menor, quando *007* é atingido pelos operários. Em canos baixos, saltem e, em canos altos, dêem a cambalhota, quando a pistola de *007* estiver quase a tocar a saliência do tubo.

Nível 4 *(Mansion)* — Logo que comece; metam a mira e matem o inimigo que está à vossa frente. Não escolham arma para derrubar o helicóptero, pois só conseguirão ganhar pontos. Nos buracos que o helicóptero faz, é só saltar. Depois de matarem os três inimigos, continuem a andar para a direita.

Nível 5 *(Fairground)* — Escolham o arco e flechas e mudem para essa arma, para acertarem nos balões, depois usem de novo a *Walther PPK*, matem o homem que está à vossa frente e continuem para a direita.

Nível 6 *(Tangiers)* — Escolham a pistola de dardos e usem-na, vão matando todos os que aparecem e que atiram coisas contre *007*, saltem quando aparecerem barreiras pretas. Este nível torna-se difícil, quando não se tem jeito e paciência.

Nível 7 *(Military Complex)* — Semelhante ao nível 4, mas de maior dificuldade. O percurso é muio maior e os inimigos mais numerosos.

Nível 8 *(Whittaker's House)* — Quando o nível começa, *007* está equipado com a *bazooka* e pode ou não mudar de arma. Para passar, é preciso calma. Vão andando devagar e aos poucos, mal deparem com um homem, puxem a mira e disparem o mais rápido que puderem, pois os inimigos são também muito rápidos.

Miscelânea

Outros leitores mandaram *dicas* ou conjuntos de *dicas* para diversos jogos, e vamos agrupá-los aqui.

— *ELEVATOR ACTION* — O objectivo é manter todas as portas brilhantes, diz *Pedro Ferreira Mira*, de 10 anos, morador em Carnaxide, e para isso ponham o espião sobre o puxador e primam «para baixo». Para descer as escadas, ponham-no em cima do corrimão e primam «para baixo». Para mudar de volta, ponham todas as portas brilhantes e desçam até ao fim do prédio.

Acrescentamos nós: o objectivo, na realidade, é apanhar os documentos secretos que estão escondidos no edifício. Só interessa entrar nas portas vermelhas, e tirar os documentos que estão nessas salas. Tentem atingir as lâmpadas do tecto, porque isso dá alguma vantagem.

— *FAIRLIGHT* — Para passar os monges, sem perder energia, entramos na sala, deixamos que o monge nos empurre para fora (perdemos alguma), voltamos a entrar e ele terá desaparecido, diz *Luís Miguel Lopes*, da Cruz de Pau. Este leitor, que pede ajudas para *Spellbound, Agent Orange* (como passar o 6.º planeta) e *Jack the Nipper*, mandou ainda *pokes*, que publicamos na parte respectiva.

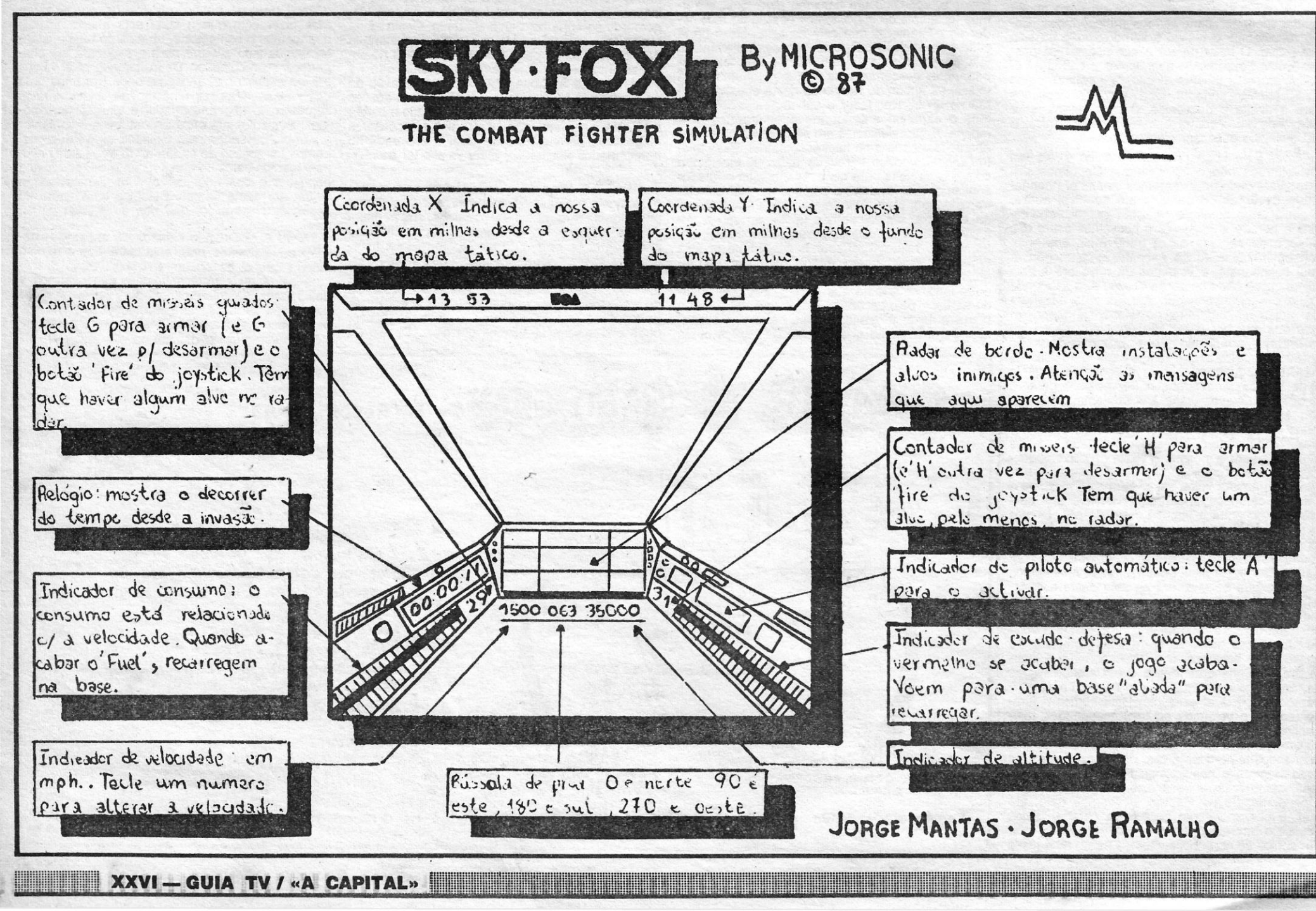
— *DAN DARE* — Já demos algumas vezes listas de movimentos para *Dan Dare*, mas é possível que algum leitor as tenha falhado e, assim, aqui ficam as indicações de *Manoj*, de 13 anos, de S. João do Estoril (E, esq; D, dir; S, subir; D, descer ou cair; A, apanhar a chave SDS):

D, D, D, D, D, D, D, D, S, A, D, D, E, E, E, E; vai tudo para E, D, D, D, D, S, S, D, D; (vais ver o sector 2), D, D, D, D, D, E, E, E, E, salta, E, D, A, D, D, D, D, D, S, S, E, E, E, E, E, D, D, E, E, E, E, (SDS na máquina), D, D, D, S, E, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, S, S, A, D, D, E, E, E, E, E, S, S, E, E, S, S, D, D, E, E, E, (SDS na máquina), D, D, D, S, E, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, E, E, E, E, E, D, D, D, D, D, D, D, A, E, E, E, E,E, S, D, D, D, D, D, S, E, E, E, E, E, E, E, D, D, E, E, E, E,E, S, E, E, E, S, S, S, D, D, E, E, E; S, S, D, D, E, E, (SDS na máquina), D, D, D; S, E, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, D, S, S, D, D, D, D, D, D, S, E, E, E, E, E, E, S, S, D, D, D, D, D, S, E, E, E, E, E, E, E, A, S, D, D, D, D, D, D, D, D, E, E, E, E, D, D, D, D, D, D, D, D, D, E, E, E, E, E, D, D, E, E, E, E, E, E, S, S, D, D, E, E, E; (SDS na máquina), E, E, S, S, E, E.

Jorge Mantas e *Jorge Ramalho (Microsonic)*, de Reguengos, mandaram bastante material, incluindo um desenho sobre a forma de gravar programas, e estas *dicas:*

— *ENIGMA FORCE* — Em primeiro lugar, procurar, juntamente com *Syylk*, o membro insectóide da equipa, o chefe dos insectóides, o que os tornará nossos aliados. Passamos, assim, a ter apenas os reptilóides como inimigos. Em seguida, aconselham a apanhar os peixes vermelhos (?), para, de seguida, dar um a cada membro da equipa, o que será de grande utilidade, quando se atingir um inimigo com o *laser*.

— *MOVIE* — Neste jogo, controla-se um detective, que tem por missão recuperar uma cassete. Há também duas mulheres, mas, atenção, uma é boa e outra está «feita» com os *gangsters* (desculpem mudar esta parte, mas é assim). Para afastar armaduras que bloqueiam portas, os passos são *Open* e/ou *Puzzle*. Quando estes não funcionam, façam o seguinte: com a pistola em vosso poder, larguem-na e, empurrando-a (pode ser outro objecto), vão também empurrar a armadura, sem a tocar. Desviem-na para um sítio adequado e passem na maior das calmas. *Atenção*, não voltem a apanhar o objecto que utilizaram, se querem continuar vivos (o que exclui a pistola, não é?). Peçam informações a pessoas que



encontram. Para isso, digam a palavra de passe, ameacem-nas ou ofereçam-lhes dinheiro. E, já agora, estes leitores querem saber como passar a porta com armadura assinalada com «?» no mapa.

— *SCALEXTRIC* — Quando escolherem as teclas, fiquem com ENTER para acelerar e quando atingirem os 240 kmh já não baixarão mais dessa velocidade.

— *GAUNTLET* — Neste jogo da U.S. Gold, cada personagem tem determinadas características:

Questor, o arqueiro: dotado de uma grande rapidez, graças à qual pode chegar primeiro e recolher alimentos e tesouros.
Merlin, o mago: deixa que colham as poções mágicas, pois ao utilizá-las terão maior efeito. Quando estiverem atrapalhados, utilizem as poções mágicas e eliminem todos os inimigos que se encontram no «écran».
Thor, o guerreiro: é o mais adequado para a luta corpo a corpo, porém é um pouco lento.
Thyra, a valquíria: esta é protegida por uma forte armadura.

Eis agora três conselhos importantes: 1. Deixem a comida para o personagem que tenha menos energia *(health)*; 2. Recolham o maior número possível de chaves para os níveis superiores; 3. Os personagens devem ir todos juntos, já que, no caso de alguém se separar, o grupo ficará fora do «écran», pois este segue o grupo com maior número de personagens.

E ainda há *pokes*

Alguns *pokes* para fechar, começando com estes, mandados por *Luís Miguel Lopes:*

— *HUNCHBACK* — POKE 26888, Ø
— *TUTANKHAMON* — POKE 27783, Ø
— *PENETRATOR* — POKE 40733, Ø

O *Manoj*, atrás referido, mandou estes dois:

— *AGENT X* — POKE 26817, 201
— *MARBLE MADNESS* — POKE 38579, Ø

De *Jorge Mantas* e de *Jorge Ramalho:*

— *ROBOT MESSIAH* — POKE 53336, Ø
— *ROLLER COASTER* — POKE 38988, 255
— *TRANS AM* — POKE 24760, 255
— *MIKIE* — POKE 40554, 62
— *ALIEN 8* — POKE 53567, Ø
— *GILLIGANS GOLD* — POKE 52880, Ø
— *KOSMIK KANGA* — POKE 23994, 255
— *TUTANKHAMON* — POKE 39754, Ø
— *ACROJET* — POKE 25148, 10
— *SUPER CYCLE* — POKE 43560, 150
— *ALIENS* — Premir simultaneamente as teclas C, O, I, N e ficaram c/ vidas inf.
— *BRUNO'S BOXING* — Códigos
Lutador 2 — MM710F49B
Lutador 3 — B7 × I00L05
Lutador 4 — FK5IN0A07
Lutador 5 — CE9IN9817
Lutador 6 — IHCIN96A8
Lutador 7 — ML6ION4B6
Lutador 8 — BFAINN2L5
— *ROCKMAN* — Códigos
ONYX — E
GURU — I
SAGE — M
CLAW — Q

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — 007 — THE LIVING DAYLIGHTS
2.º — ATHENA
3.º — RENEGADE
4.º — TAIPAN
5.º — EXOLON ZYNAT
6.º — ENDURO RACER
7.º — INDIANA JONES
8.º — GAME OVER
9.º — BASKETBALL
10.º — ARKANOID II

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

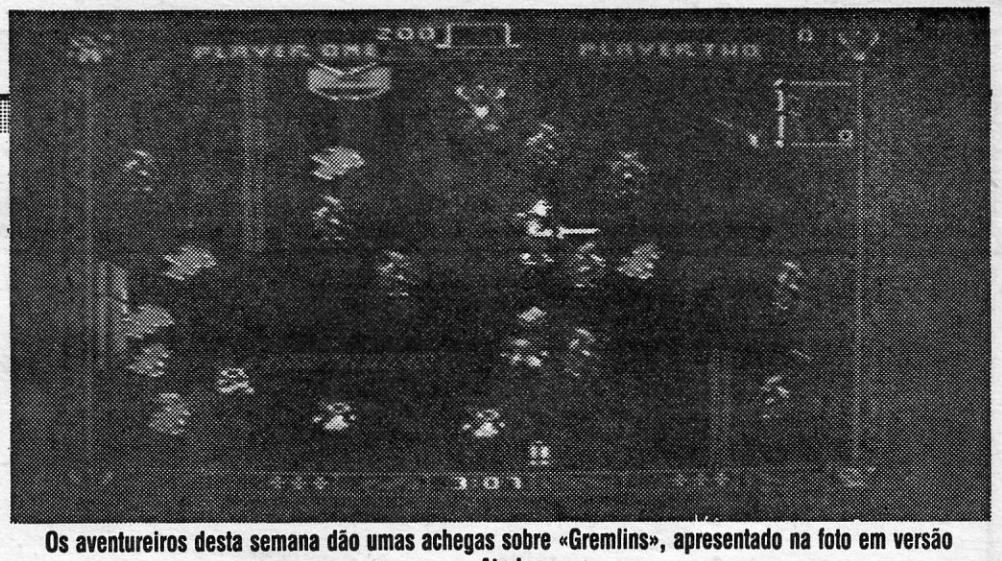
POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

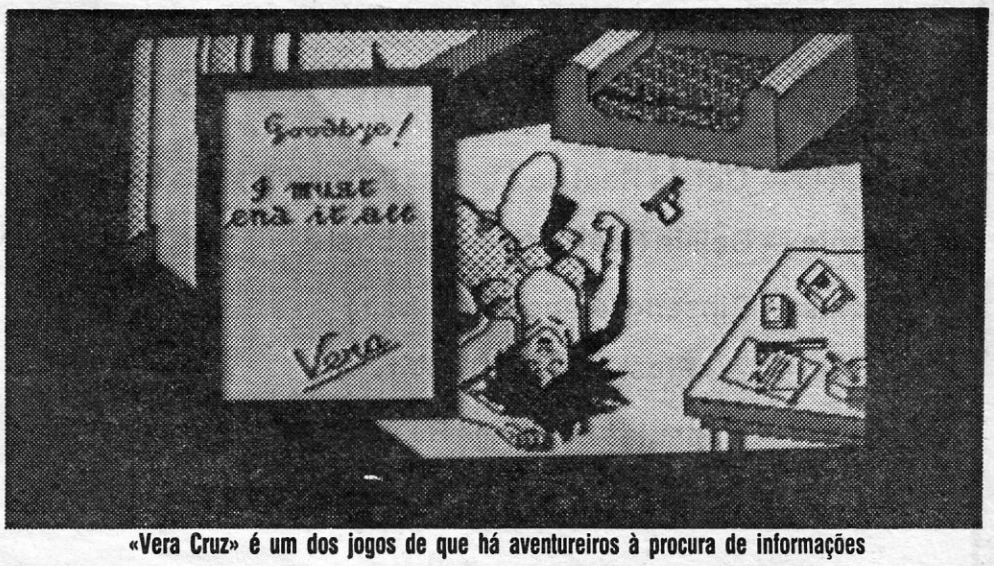
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Espaço de aventura

«AVENTUREIROS» aparecem de todos os géneros e ficamos um pouco perplexos com a carta de *João Vasco Reis*, de Évora, que nos escreveu em inglês (?), com *dicas* para duas aventuras, *Circus*, que não conhecemos, e *Gremlins*. A perplexidade vem de duas razões fundamentais: ou o *João* se enganou e queria escrever para alguma revista britânica, mandando o seu texto, por engano, para «A Capital», ou se limitou a transcrever *dicas* da mesma origem, sem dar-se sequer ao trabalho de as traduzir ou adaptar. Na dúvida, não nos decidimos por qualquer das hipóteses e comentamos apenas que está mal. Não tornes a fazer isso — e o aviso vale para todos os outros leitores! Por esta vez passa, e as *dicas* são publicadas *em português*, mas, para a próxima, seguem directamente para a *cesta secção* (é isso mesmo e não se trata de um erro de português!)



Os aventureiros desta semana dão umas achegas sobre «Gremlins», apresentado na foto em versão Atari



«Vera Cruz» é um dos jogos de que há aventureiros à procura de informações

Circus

O *João* indica a maneira de entrar sem riscos, e a correr, na tenda do circo, mas primeiro tem que se encontrar o nosso carro, que ficou sem gasolina. Um objecto que lá ficou, uma lanterna *(flashlight)*, pode ser retirada da mala *(boot)*. Se tiverem problemas para entrar no carro de manutenção *(maintenance wagon)*, porque as chaves não servem, talvez uma barra de ferro *(iron bar)* sirva para forçar a porta *(force)*. Pôr o gerador a trabalhar é difícil, mas a resposta para este e outros problemas pode ser encontrada dentro do circo, e se encontraram uma pá *(shovel)*, podem escavar *(dig)* nalguns locais, que talvez encontrem qualquer coisa de útil. Com a lanterna, podem acendê-la *(light flashlight)* e entrar na tenda do circo, e aí encontrarão, por exemplo, cordas, e não sabem bem o que fazer com elas. Experimentem examiná-las e verão que se trata de uma corda bamba *(tightrope)*, ou antes, um arame, como usam os funâmbulos, e uma rede de segurança *(safety net)* poderá ser útil, para não morrerem na queda. E talvez precisem também de algum calçado especial. Mas, antes, não se esqueçam de erguer a rede *(erect net)*.

Num circo há trapézios *(trapeze)* e este anda de um lado para outro *(swing)*, e podem também encontrar um malão *(chest)*, que talvez possa ser aberto a pontapé *(kick)*. Entretanto, aparece um palhaço e será boa ideia mostrar-lhe que somos amigos dele. Mas as complicações não ficam por aí e talvez seja preciso nadar *(swim)* um bocado, se forem parar dentro de um tanque. Ainda em tempo: lembram-se de que havia problemas em pôr o gerador a funcionar? Parece que faltava um cabo e, se pensarem bem, o arame de funâmbulo é feito de aço... Num circo há sempre animais e o tigre é de poucos amigos, mas um chicote *(whip)* de domador *(trainer)* pode amansar *(tame)* o «gatinho».

Se o palhaço se convenceu da nossa amizade pode dar-nos uma mensagem *(note)*, e a dada altura descobrimos que temos que destruir aquele lugar, onde um subterrâneo esconde um painel de controlo *(control panel)*, que deve ser examinado, fornecendo uma pista importante. Bem, e se estão mesmo a pensar em destruições e em iniciar a sequência de detonação dos explosivos *(detonation sequence)*, talvez não seja má ideia planear antes o caminho de fuga e arranjar, por exemplo, alguma gasolina *(petrol)* para o automóvel, que pode ser bombeada *(syphon)* do gerador. Antes de acelerar por aí fora, no entanto, convém sair do circo, e o canhão *(cannon)* pode ser uma hipótese, mas cuidado não vão bater no tecto da tenda, pelo que é essencial cortar um buraco primeiro. Além disso, todas as «balas humanas» *(human cannonball)* têm o bom senso de usar um capacete para se protegerem, e era bom que o encontrassem...

Bem, e agora que escaparam do circo com uma lata de gasolina para o carro *(can of petrol)*, e já com a sequência de explosão iniciada, podem encher *(fill)* o depósito *(tank)* e arrancar.

Gremlins

Para este jogo, de que já demos em tempos uma solução, este leitor lembra que, para matar o «bicharoco» na sala é preciso apanhar primeiro a espada, e que o botão do controlo remoto na cozinha tem muitas aplicações (usá-lo várias vezes). Também na cozinha se encontra uma faca, com que se elimina o *gremlin* no quarto. Na rua, se o *bulldozer* se torna um perigo, podem soldar *(weld up)* os comandos, mas antes têm que encontrar algum material, sendo imporante uma visita ao posto de gasolina *(petrol station)*.

E agora outras *dicas:* se um *gremlin* os segue, usem a máquina fotográfica com *flash;* no cinema, ponham o filme a andar; a porta trancada no armazém pode ser aberta por *Gizmo;* o sistema de ventilação é bom para apanhar os *gremlins* numa armadilha, e se isso não der resultado, soldem as saídas e provoquem uma explosão; a caixa de correio tem «habitantes» e podem cortá-la com o maçarico de soldar; um tubo, por onde se introduz gás em determinado sítio, é também fundamental, e lembrem-se de que uma piscina cheia de água é perigosa, pelo que é bom esvaziá-la.

Este leitor, que mora na Avenida Arquitectos Arrudas, 438 — 7000 Évora, pode dar mais informações, a quem estiver interessado, e por seu turno gostaria de receber ajudas para *Vera Cruz, Aftershock, Sherlock* e *Twin Kigndom Valley*.

Linha a linha...

AS rotinas que publicamos esta semana não terão o mesmo interesse para todos os leitores, e são na generalidade simples, com excepção da primeira, que nos foi enviada por *Daniel Cardoso Vaz* (Rua das Furnas, 6-4.º Dt.º — 1500 Lisboa), que gostaria de obter uma rotina que permitisse trabalhar com 64 colunas (ou 48, pelo menos), no Spectrum.

Podem enviar-lha ou, melhor ainda, mandá-la para esta secção.

Cálculo de preços

A rotina de *Daniel* destina-se ao cálculo de preços, somando o IVA e subtraindo possíveis descontos ao preço inicial, que não deve ter mais de oito algarismos:

```
  0 REM * DANIEL CARDOSO VAZ *
  0>REM * calculo de precos *
 10 READ a$,b$,c$,d$,e$
 20 CLS
 30 INPUT (a$);p'(b$);i'(c$);d
 40 LET ap=28-LEN STR$ p
 50 LET pi=p+i/100: LET api=28-
LEN STR$ pi
 60 LET pd=p+d/100: LET apd=28-
LEN STR$ pd
 70 LET t=pi+p-pd: LET at=28-LE
N STR$ t
 80 LET pl=(3+LEN STR$ t)*8
 90 PRINT AT 5,4;a$;AT 5,ap;p;d
$
 100 PRINT AT 6,2-LEN STR$ i;b$;
i;e$;AT 6,api;pi;d$
 110 PRINT AT 7,4-LEN STR$ d;c$;
d;e$;AT 7,apd;pd;d$
 120 PLOT 255-pl,108: DRAW pl,0
 130 PRINT AT 9,12;"TOTAL:";AT 9
,at;t;d$
 140 INPUT "MAIS CALCULOS (s/n)?
";n$
 150 IF n$="s" OR n$="S" THEN GO
TO 20
 160 STOP
 170 DATA "PREÇO INICIAL: ","IVA
A TAXA DE ","DESCONTO DE ","$00
","%:"
```

Riscas, círculos e tiras

António Pedro dos Santos Bento, de 9 anos, de Camarate, mandou estas três rotinas:

```
 5 REM Riscas coloridas
10 FOR i = 0 TO 21 : READ a
20 FOR j = 0 TO 31
30 PRINT INK A; AT i, j; «■»
40 NEXT j
50 NEXT i
60 DATA 1, 7, 2, 7, 3, 7, 4, 7, 5, 7, 6, 1, 0, 2, 0, 3, 0, 4 0,
   5, 0, 6
```

★

```
 5 REM Círculos coloridos
10 FOR i = 1 TO 5
20 FOR j = 0 TO 6
30 BORDER 1 : INK j : CIRCLE 127, 87, (5 + 1) * j
40 NEXT j
50 NEXT i
```

★

```
 5 REM Tiras coloridas
10 FOR n = 0 TO 7
20 BORDER n : PRINT PAPER n + 1; INK 9; «++++++
   ++»; : PAUSE 30
30 NEXT n
40 GOTO 10
```

Mais «artes»

Hugo Miguel Gonçalves Honrado, de Odivelas, mandou uma rotina «artística», mas a sua letra não deu para percebermos diversas coisas. Manda de novo, mas bem legível, de preferência à máquina, *OK?*

Esgotámos hoje os mais atrasados e, para a semana, esperamos que a secção saia mais «reforçada». Entretanto, vão mandando material.